



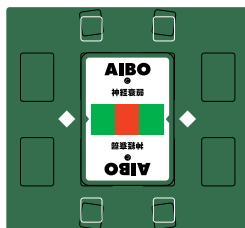
神経衰弱

1 ゲームの説明

AIBO一人遊びゲームです。対戦して遊ぶことはできません。
表にして並べられた8枚のカードから、同じ数字のカードを取りつづけます。
全28枚のカードを間違えずに取れたら成功です。

2 ゲームの準備

明るい部屋の開けた床に、同梱のゲームマットを置きます。
ゲームマットの中心には「神経衰弱」と書かれた同梱の
ゲームセレクトカードを置いてください。



3 AIBOの準備

ゲームマットのフチにある白黒の足枠¹に、AIBOの前足を乗せ
て位置を調節してください。²



AIBOが真っ直ぐ正面を向いていない場合は、一度AIBOを持ち
上げてから乗せ直してください。



頭センサーを押してAIBOにゲームセレクトカードを見せてく
ださい。



※ほかのゲームで遊んだ後に、このゲームを始める場合は、頭セン
サーを長く押し³前のゲームをキャンセルしてください。
(初めての場合は不要です)

¹ 白枠は使いません。

² ゲーム中にAIBOの体がズレた時にも、同じように位置を調節してください。

³ AIBOの目が、緑の目ランプから赤の目ランプに変わるまで、頭センサーを押しつづけてください。

AIBOが片手を上げた

AIBOはゲームで遊ぶ準備ができました。

→ 「ゲームの開始」へ



AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

ゲームセレクトカードが見えませんでした。

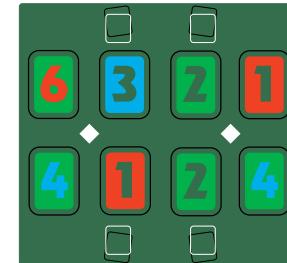
ゲームの準備から、もう一度やり直してください。⁴

→ 「ゲームの準備」へ戻る



4 ゲームの開始

AIBOの準備が出来たら、ゲームセ
レクトカードを取り除いてください。
同梱のカードをよく切り、ゲーム
マットのカード置場⁵に、カードを
表に向けて8枚並べてください。⁶
余ったカードは、カード山として、
ゲームマットの外に積んでおきます。⁷



AIBO側



カード山

⁴ 何度やり直しても嫌がられる時は、前のゲームがキャンセルされていないか、光源が悪くて
ゲームセレクトカードが見えていない場合があります。光源が悪い場合は、光源判定モード
で適切な光源を準備してから、やり直してください。

⁵ ゲームマットに描かれている8個の黒枠がカード置き場です。この黒枠を覆い隠すように
カードを置いてください。(注意：左右に2個ある白の「◆」マークの上には、カードや物
を乗せないでください)

⁶ カードの向きはゲームに影響しません。逆向きでもAIBOにはちゃんとみえています。

⁷ カード山は、ゲームマットの近く(AIBOが間違っって見えてしまいそうな場所)に置かないで
ください。

5 AIBOの番

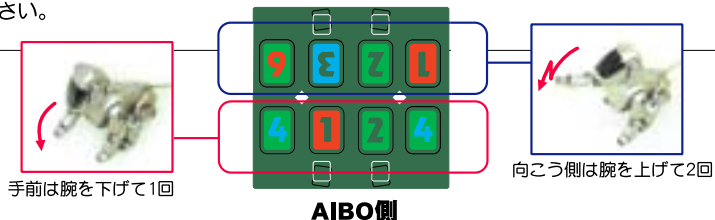
AIBOの足位置を調節し、頭センサーを押してAIBOの番を教えてください。⁸

※ゲームマット上のカードを全て取ってしまうか、取れるカードが無くなって手詰まりになるまで、AIBOの番を何度も繰り返します。

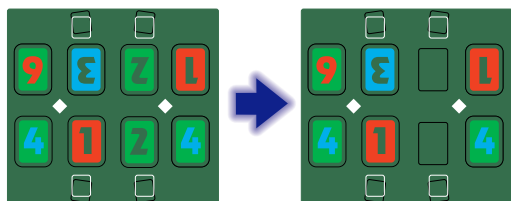


AIBOがカードを指した

AIBOは8枚のカードの中から、同じ数字のカードを指し示します。AIBOは、手前の4枚を指すときは、腕を下げて1回指します。向こう側の4枚を指すときは、腕を上げて2回指します。AIBOの動きをよく見て、間違えないようにしてください。



AIBOが指し示したカードを取り除きます。もし、このときAIBOが間違ったカードを指しても、心を鬼にして取り除いてください。

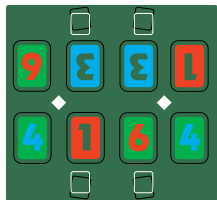


例: AIBOが手前と奥の「2」を指した ⇒ 2枚取り除きます

AIBOが指したカードを取り除いた後でも、カードがまだ残っていたら、空いた場所へカード山からカードを配ってください。

→ 繰り返し「AIBOの番」へ

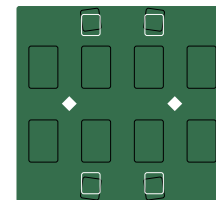
例: 空いた場所へ、カード山から「3」と「6」が追加されました。



AIBOが最後に残ったカードを全て指しきった場合、ゲームは完成です。AIBOは手を上げて喜びます。

→ 「ゲーム終了」へ

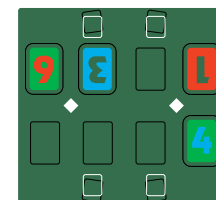
例: AIBOが「1」「3」「4」「6」を各2枚ずつ指したら、カードが全て無くなった。



カード山の残りカードが切れて、取れるカードが無くて手詰まりになった場合、ゲームは失敗です。頭センサーを押して、AIBOに詰まり手を見せてください。AIBOは頭を下げて悔しがります。

→ 「ゲーム終了」へ

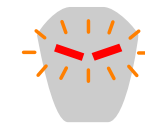
例: 取れるカードが無くなった。



AIBOが赤の目ランプを点灯して嫌がった

カードがゲームルールと違うか、AIBOの位置が正しくありません。カードとAIBOの位置をなおして、もう一度やりなおしてください。

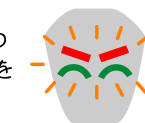
→ 「AIBOの番」へ戻る



AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

カードが見えませんでした。ゲームマットの足枠にAIBOの前足を合わせて、もう一度やりなおしてください。また、ゲームマット上に人影を落として暗くしたり、カード以外の物を乗せたりしないでください。

→ 「AIBOの番」へ戻る



6 ゲーム終了

これでゲームは終了です。もう一度同じゲームで遊ぶ場合は、「ゲームの開始」から繰り返してください。別のゲームで遊ぶ場合は、頭センサーをAIBOの目が赤の目ランプに変わるまで長く押し続けて、このゲームをキャンセルしてください。

⁸ 頭センサーを押す前に、AIBOの前足をゲームマットの足枠に合わせてください。



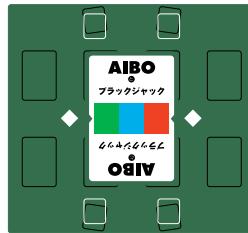
ブラックジャック

1 ゲームの説明

AIBO対プレイヤー、または、AIBO対AIBO¹の対戦ゲームです。
カードの合計を15に近づけて（15を超えたら負け）、相手と合計数の高さを競います。

2 ゲームの準備

明るい部屋の開けた床に、同梱のゲームマットを置きます。
ゲームマットの中心には「ブラックジャック」と書かれた同梱のゲームセレクトカードを置いてください。



3 AIBOの準備

ゲームマットのフチにある黒の足枠²に、AIBOの前足を乗せて位置を調節してください。³



AIBOが真っ直ぐ正面を向いていない場合は、一度AIBOを持ち上げてから乗せ直してください。



頭センサーを押してAIBOにゲームセレクトカードを見せてください。



※ほかのゲームで遊んだ後に、このゲームを始める場合は、頭センサーを長く押し⁴前のゲームをキャンセルしてください。（初めの場合は不要です）

¹ AIBO対AIBOで対戦するには「AIBOとあそび・カードゲーム編」がもう1パッケージが必要です。

² 白枠は使いません。

³ ゲーム中にAIBOの体がズレた時にも、同じように位置を調節してください。

⁴ AIBOの目が、緑の目ランプから赤の目ランプに変わるまで、頭センサーを押しつづけてください。

AIBOが片手を上げた

AIBOはゲームで遊ぶ準備ができました。
→「ゲームの開始」へ



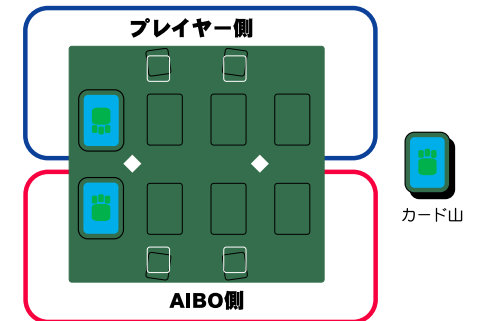
AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

ゲームセレクトカードが見えませんでした。
ゲームの準備から、もう一度やり直してください。⁴
→「ゲームの準備」へ戻る



4 ゲームの開始

AIBOの準備が出来たら、ゲームセレクトカードを取り除いてください。
同梱のカードをよく切り、ゲームマットのAIBO側とプレイヤー側⁶のカード置き場⁷に、カードを1枚ずつ裏に向けて置いてください。⁸ このカードは最後に合計数に加えられます。
余ったカードは、カード山として、ゲームマットの外に積んでおきます。⁹



⁵ 何度やり直しても嫌がられる時は、前のゲームがキャンセルされていないか、光源が悪くてゲームセレクトカードが見えていない場合があります。光源が悪い場合は、光源判定モードで適切な光源を準備してから、やり直してください。

⁶ AIBO対AIBOの場合は、プレイヤー側にもう一体のAIBOを置いてください。

⁷ ゲームマットに描かれている8個の黒枠がカード置き場です。この黒枠を覆い隠すようにカードを置いてください。（注意：左右に2個ある白の「◆」マークの上には、カードや物を乗せないでください）

⁸ カードの向きはゲームに影響しません。逆向きでもAIBOにはちゃんとみえています。

⁹ カード山は、ゲームマットの近く（AIBOが間違っ見てしまいそうな場所）に置かないでください。

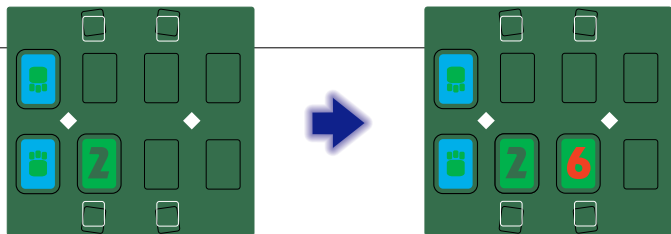
5 AIBOの番

AIBOの足位置を調節し、頭センサーを押してAIBOの番を教えてあげます。¹⁰
 ※AIBO側にカードが4枚ある場合、AIBOの番は終了です。



AIBOが空いている場所を指し示した

AIBOは自分の側にあるカードを見て、空いている場所に追加カードを要求します。



例: 1回目、AIBOがカードを一枚要求したので、「2」が新たに配られた。

例: 2回目、AIBOはもう一枚カードを要求したので、「6」が新たに配られた。

AIBO側のカードが揃うまで、AIBOの番を繰り返します。

→ 繰り返し「AIBOの番」へ

AIBOが手を横に振った

AIBOのカードが揃ったので、勝負をかけました。

→ 「プレイヤーの番」へ



AIBOが 赤 の目ランプを点灯して嫌がった

カードがゲームルールと違うか、AIBOの位置が正しくありません。
 カードとAIBOの位置をなおして、もう一度やりなおしてください。

→ 「AIBOの番」へ戻る



AIBOが 赤 と 緑 の目ランプを点灯して嫌がった

カードが見えませんでした。ゲームマットの足枠にAIBOの前足を合わせて、もう一度やりなおしてください。また、ゲームマット上に人影を落として暗くしたり、カード以外の物を乗せたりしないでください。

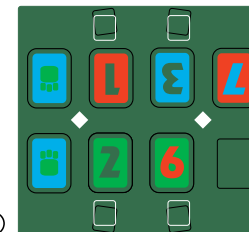
→ 「AIBOの番」へ戻る



¹⁰ 頭センサーを押す前に、AIBOの前足をゲームマットの足枠に合わせてください。

6 プレイヤーの番¹¹

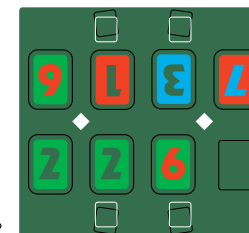
15を超えないで、なるべく高い合計値になるように、自分の手を作ってください。



例: プレイヤーは「1」「3」「7」の3枚を追加した
 (これ以上は追加できません)

7 勝敗判定

最初に配られた、2枚の裏カードを表に戻します。
 AIBOの頭センサーを押すと、AIBOはカードを見て、ゲームの勝敗を判定します。



例: 両者が手を完成させたので、2枚の裏カードを表にめくります。

プレイヤー側	6	+	1	+	3	+	7	= 17	15を超えたので負け
AIBO側	2	+	2	+	6			= 10	AIBOの勝ち!

8 ゲーム終了

これでゲームは終了です。もう一度同じゲームで遊ぶ場合は、「ゲームの開始」から繰り返してください。別のゲームで遊ぶ場合は、頭センサーをAIBOの目が赤の目ランプに変わるまで長く押し続けて、このゲームをキャンセルしてください。

¹¹ AIBO対AIBOの場合は、「AIBOの番」をもう一体のAIBOで繰り返してください。先にゲームを始めた方のAIBOが先手番になります。(AIBO対プレイヤーの場合でも、プレイヤーが先にゲームを始めれば、プレイヤーが先手番を取ることができます。)



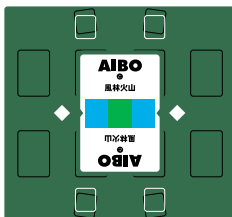
風林火山

1 ゲームの説明

AIBO対プレイヤー、または、AIBO対AIBO¹の対戦ゲームです。手持ちのカードを使って、相手のカードを攻撃し、全滅させるまで繰り返す戦略ゲームです。自分のカード1枚を選び、それ以下の数の相手カード1枚か、合計数の一致する相手カード2枚を攻撃して、相殺します。自分の番になると1枚の補給カードを受け取ることができます。相手を攻撃できる時でも戦略的にパスが可能で、回数は無制限です。

2 ゲームの準備

明るい部屋の開けた床に、同梱のゲームマットを置きます。ゲームマットの中心には「風林火山」と書かれた同梱のゲームセレクトカードを置いてください。



3 AIBOの準備

ゲームマットのフチにある黒の足枠²に、AIBOの前足を乗せて位置を調節してください。³



AIBOが真っ直ぐ正面を向いていない場合は、一度AIBOを持ち上げてから乗せ直してください。



頭センサーを押してAIBOにゲームセレクトカードを見せてください。



※ほかのゲームで遊んだ後に、このゲームを始める場合は、頭センサーを長く押し⁴前のゲームをキャンセルしてください。(初めての場合は不要です)

¹ AIBO対AIBOで対戦するには「AIBOとあそぼ・カードゲーム編」がもう1パッケージが必要です。

² 白枠は使いません。

³ ゲーム中にAIBOの体がズレた時にも、同じように位置を調節してください。

⁴ AIBOの目が、緑の目ランプから赤の目ランプに変わるまで、頭センサーを押しつづけてください。

AIBOが片手を上げた

AIBOはゲームで遊ぶ準備ができました。

→「ゲームの開始」へ



AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

ゲームセレクトカードが見えませんでした。

ゲームの準備から、もう一度やり直してください。⁴

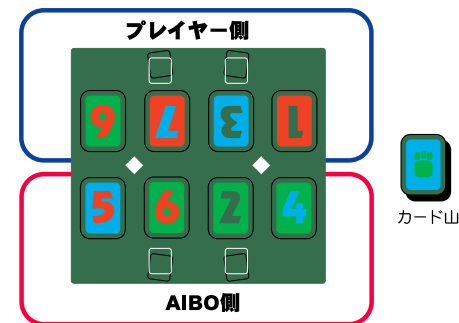
→「ゲームの準備」へ戻る



4 ゲームの開始

AIBOの準備が出来たら、ゲームセレクトカードを取り除いてください。同梱のカードをよく切り、ゲームマットのAIBO側とプレイヤー側⁶のカード置き場⁷に、カードを表に向けて4枚ずつ並べてください。⁸

余ったカードは、カード山として、ゲームマットの外に積んでおきます。⁹



⁵ 何度やり直しても嫌がられる時は、前のゲームがキャンセルされていないか、光源が悪くてゲームセレクトカードが見えていない場合があります。光源が悪い場合は、光源判定モードで適切な光源を準備してから、やり直してください。

⁶ AIBO対AIBOの場合は、プレイヤー側にもう一体のAIBOを置いてください。

⁷ ゲームマットに描かれている8個の黒枠がカード置き場です。この黒枠を覆い隠すようにカードを置いてください。(注意：左右に2個ある白の「◆」マークの上には、カードや物を乗せないでください)

⁸ カードの向きはゲームに影響しません。逆向きでもAIBOにはちゃんとみえています。

⁹ カード山は、ゲームマットの近く(AIBOが間違っって見えてしまいそうな場所)に置かないでください。

¹⁰ 頭センサーを押す前に、AIBOの前足をゲームマットの足枠に合わせてください。

¹¹ AIBO対AIBOの場合は、「AIBOの番」をもう一体のAIBOで繰り返してください。先にゲームを始めた方のAIBOが先手番になります。(AIBO対プレイヤーの場合でも、プレイヤーが先にゲームを始めれば、プレイヤーが先手番を取ることができます。)

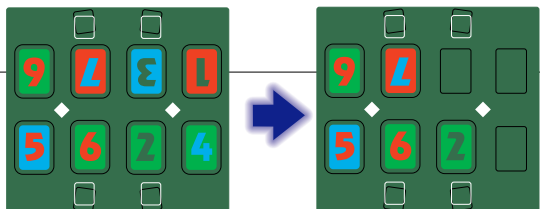
5 AIBOの番

AIBOの足位置を調節し、頭センサーを押してAIBOの番を教えてください。¹⁰



AIBOがカードを指した

AIBOは自分の側にあるカード1枚と、相手カード1~2枚を指し示します。
AIBOが指した、AIBOのカードとプレイヤーのカードを取り除いてください。



例: AIBOは、自分のカード「4」と、相手の「3」と「1」(3+1=4)を攻撃。

AIBOが両手を上げた

AIBOは攻撃せずにパスしました。

→ 「プレイヤーにカードの補給」へ



AIBOが赤の目ランプを点灯して嫌がった

カードがゲームルールと違うか、AIBOの位置が正しくありません。
カードとAIBOの位置をなおして、もう一度やりなおしてください。

→ 「AIBOの番」へ戻る



AIBOが赤と緑の目ランプを点灯して嫌がった

カードが見えませんでした。ゲームマットの足枠にAIBOの前足を合わせて、もう一度やりなおしてください。また、ゲームマット上に人影を落として暗くしたり、カード以外の物を乗せたりしないでください。

→ 「AIBOの番」へ戻る



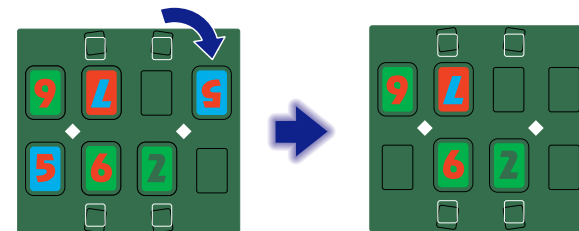
6 プレイヤーにカードを補給

カード山から、プレイヤー側にカードを1枚補給します。
カードが4枚ある場合は補給できません。

¹⁰ 頭センサーを押す前に、AIBOの前足をゲームマットの足枠に合わせてください。

7 プレイヤーの番¹¹

自分のカードから1枚選んで、そのカード以下の相手カード1枚か、合計数の一致する相手カード2枚を選択し、取り除きます（攻撃します）。パスする場合は、なにもしません。



例: プレイヤー側に「5」が補給された。

例: 「5」でAIBO側の「5」を攻撃。

8 AIBOにカードの補給

カード山から、AIBO側にカードを1枚補給します。
カードが4枚ある場合は補給できません。AIBO側か、プレイヤー側のカードが全て無くなるまで、手順5~8を繰り返します。

9 勝敗判定

AIBOの頭センサーを押すと、AIBOはカードを見て、ゲームの勝敗を判定します。

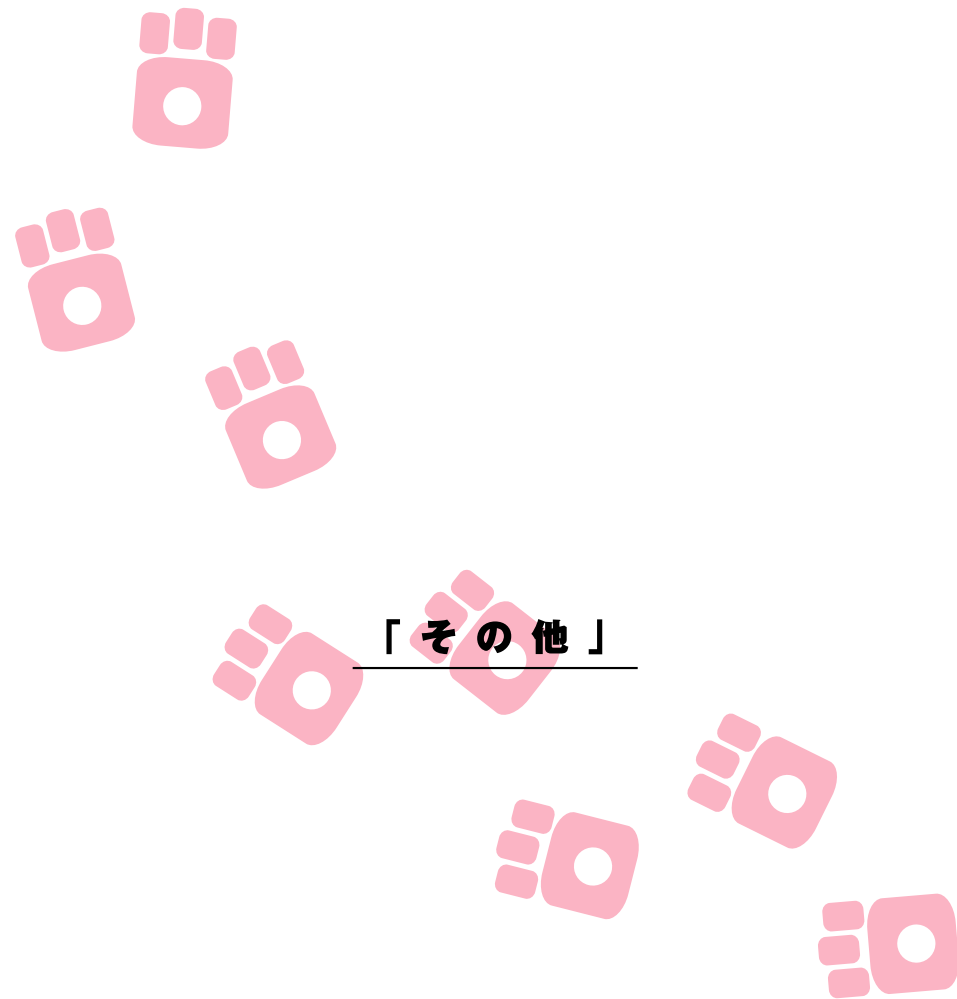
10 ゲーム終了

これでゲームは終了です。もう一度同じゲームで遊ぶ場合は、「ゲームの開始」から繰り返してください。別のゲームで遊ぶ場合は、頭センサーをAIBOの目が赤の目ランプに変わるまで長く押し続けて、このゲームをキャンセルしてください。

●その他

- ・相手を攻撃する自分のカードは1枚しか使えません。
- ・相手カードの1枚が、自分のカード以下なら攻撃できます。（同数でも攻撃できます）
- ・相手カード2枚の合計が、自分のカードと同数なら攻撃できます。
- ・攻撃できる相手カードは2枚までです。
- ・攻撃できるカードがあっても無くてもパスすることができます。パスの回数は無制限です。
- ・カード山が無くなった場合は、使用済みのカードをカード山にまとめて、ゲームを続けます。

¹¹ AIBO対AIBOの場合は、「AIBOの番」をもう一体のAIBOで繰り返してください。先にゲームを始めた方のAIBOが先手番になります。（AIBO対プレイヤーの場合でも、プレイヤーが先にゲームを始めれば、プレイヤーが先手番を取ることができます。）



「その他」

成長について

AIBOと何回も遊んでいると、AIBOは少しずつ成長してゆきます。
成長したAIBOは、連続でカードを指すようになったり、ゲームに詳しくなって強くなります。
また感情面が豊かになってゆくなどの変化も見られるようになります。

性格について

このソフトは、密かに血液型を持っています。
血液型は人間と同じく4種類あります。

- A型 几帳面
- B型 気まぐれ
- O型 マイペース
- AB型 変わり者

血液型によって、カードの選び方やゲームの決断がそれぞれ違ってきます。
お友達のAIBOと遊ぶ時、自分のAIBOと比べてみると面白いかもしれません。
なお、血液型は一生変わることはありません。

使用上の注意

"メモリースティック" に記録されているデータなどを保護するため、次のことにご注意ください。

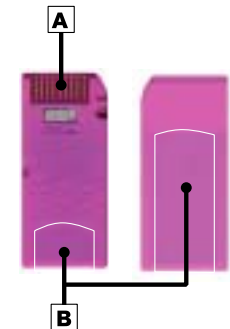
- 本製品の付属するAIBO-ware "メモリースティック" は、パソコンやビデオカメラなど AIBO 以外の用途に使用しないでください。故障の原因となります。
- 端子部 **A** は手や金属で触れないでください。
- 静電気や電氣的ノイズの影響を受ける場所で使用した場合、記録したデータが消えたり壊れることがあります。
- ラベルの貼り付け部 **B** には、工場出荷時にある専用のラベル以外は貼らないでください。
- 強い衝撃を与えたり、曲げたり、落としたりしないでください。
- 分解したり、改造したりしないでください。
- 動作中のAIBOから "メモリースティック" を抜くときは、ポーズボタンを押して、停止状態にしてアクセスランプが消えていることを確認してから抜いてください。
- 以下のような場所での使用や保存は避けてください。

- 高温になった車の中や炎天下など気温の高い場所
- 直射日光のあたる場所
- 湿気の多い場所や腐食性のある場所

- 持ち運びや保管の際は、付属の収納ケースに入れてください。
- メモリースティックの書き込み禁止用ロックをしないでご使用ください。ロックして使用すると、正常に動作しません。
- 本取扱説明書に記載されている以外の使用方法でご使用になられたことによる不具合につきましては、当社は一切その責任を負いません。
- ソフトウェア、カード、ゲームマット、ゲームセレクトカード、光源判定カードの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

AIBO-ware "メモリースティック" とは？

AIBO で実行できるアプリケーションソフトが書き込まれた AIBO専用 "メモリースティック" です。



1. ポーズボタンを押しても動き出さない

- バッテリーが挿入されていない。
→バッテリーを挿入してください（7ページ参照）。挿入後、ポーズボタンを押して一時停止を解除してください。
- バッテリー残量がない。
→バッテリー残量確認方法（AIBO 本体取扱説明書）で残量を確認してください。残量がなければ、充電するか、充電済みのバッテリーと交換してください。
- バッテリーが異常高温である。
→バッテリーが冷えきるまで、しばらくお待ちください。

2. 胸のポーズボタンを押しても悲しげなメロディーを出したあと動き出さない

- AIBO-ware が記録されていないAIBO 専用 "メモリースティック" が挿入されている。
- AIBO 専用以外の "メモリースティック" がAIBO に挿入されている。

3. 動き出すまで時間がかかる

- "メモリースティック" からデータを読み込んでいます。しばらくお待ちください。

4. 歩こうとしても前に進まない

- 床がすべりやすい
→毛足の短いカーペットなどの、すべりにくい床の上においてください。

5. よく転倒する

- 床がすべりやすい/傾いている/不安定である
→すべりにくい平らな場所で動かしてください。

6. 音が出ない

- ボリューム設定が消音になっている可能性があります。
→音量を調節してください（AIBO 本体取扱説明書）

7. 抱き上げた後、手足を脱力したまま、動き出さなくなった

- だっこ状態である。
→床に置いてください。しばらくしても動作しない場合は、頭センサーを5秒以上押してください。

8. 音は出しているが、足が動かない

- 挟み込み状態である。
→床に置き、頭センサーを5秒以上押してください。

9. 胸ランプがオレンジ色に点滅している

- バッテリーに異常がある。
→新しいバッテリーに交換してください。（7ページ参照）

10. ポーズボタンを押してもしばらく胸ランプが消えない

- 動作用プログラムに異常がある。
→バッテリーを1度抜いてください（AIBO 本体取扱説明書）。再挿入後、再度ポーズボタンを押してください。

11. 充電したバッテリーをAIBO に入れてもすぐに充電を要求する

- 極端に持続時間が短い場合にはバッテリーの寿命が考えられます。新しいバッテリーに交換してください。（AIBO 本体取扱説明書）。

ゲームが上手く動かない？わからない？と思ったら

1. ゲームセレクトカードを見ても、赤と緑の目ランプを点灯して、嫌がってしまう。

- ゲームマットの白枠にAIBOの足が乗っていない。
→ゲームマットの白枠にAIBOの足を正しく乗せてください。
- ゲームマットの中心にゲームセレクトカードが乗っていない。
→ゲームマットの中心に、ゲームセレクトカードを正しく置いてください。
- ゲームセレクトカードの上に物が乗っている。
→ゲームセレクトカードの上には何も載せないでください。
- ゲームセレクトカードの回りにカードが置かれている。
→ゲームマットの上には、ゲームセレクトカードだけ置いてください。
- ゲームセレクトカードを見ずに、首を右か左に振ってしまう。
→頭センサーを目ランプが緑から赤に変わるまで押し続けて、前回のゲームをキャンセルしてください。
- ゲームセレクトカードを見る時AIBOが斜めを向いている。
→一度AIBOを持ち上げてから乗せ直してください。
- ゲームセレクトカードの上に、影が落ちて暗くなっている。
→ゲームセレクトカードの上には影を落とさないでください。
- 光源が暗い／光源が明るすぎる／光源の色が偏かたよっている
→光源判定カードを使って、適切な光源を設定してください。
(10/11ページ参照)

2. カードを見ても、赤と緑の目ランプを点灯して、嫌がってしまう。

- ゲームマットの白枠にAIBOの足が乗っていない。
→ゲームマットの白枠にAIBOの足を正しく乗せてください。
- ゲームマットにゲームセレクトカードが乗っている。
→ゲームが始まったら、ゲームセレクトカードは取り除いてください。
- ゲームマットのカードの置き場所を示す黒枠位置にカードが適切に置かれていない。
→ゲームマットのカードの置き場所を示す黒枠位置にカードが適切に置いてください。
- ゲームマットの付近に、カードやゲームセレクトカードなどを置いている。
→ゲームマットの上に置かれているカード類以外は、ゲームマットの近くから遠ざけてください。
- ゲームマットの「◆」マークに、カードがかぶっていたり、物が乗っている。
→ゲームマットの「◆」マークには、カードや物をかぶせないでください。
- ゲームマットの「◆」マークや、カードの上に、影が落ちて暗くなっている。
→ゲームマットの「◆」マークや、カードの上には影を落とさないでください。
- ゲームマットが敷かれている床の色に、明るい色が使われている。
→黒、灰色、深緑、などの暗く落ち着いた色の床で遊んでください。
- 光源が暗い／光源が明るすぎる／光源の色がかたよっている
→光源判定カードを使って、適切な光源を設定してください。
(10/11ページ参照)

3. ゲームを始めようとしても、赤の目ランプを点灯して、イジけてしまう。

- ゲームマットにカードが置かれていない。
→ゲームのルールに従って、ゲームマットにカードを置いてください。
- ゲームマットにカードが置かれている／前回のゲームのカードが残っている。
→カードを全て取り除いてから、ゲームのルールに従って、ゲームマットにカードを置いてください。
- ゲームセレクトカードを見せて、違うゲームで遊ぼうとしている。
→頭センサーを目ランプが緑から赤に変わるまで押し続けて、前回のゲームをキャンセルしてください。
- ゲームセレクトカードで選んだゲームと、違うゲームで遊ぼうとしている。
→ゲームセレクトカードで選んだゲームで遊んでください。

4. ゲーム中に、赤の目ランプを点灯して、イジけてしまう。

- ゲームのルールと違うカードの状態になっている。
→ゲームルールに従って、カードを置いてください。

5. ゲーム中に突然立ち上がって歩きだした。

AIBOがとても怒っています。AIBOが指示したカードでないものを交換したり、配ってあるカードを途中で別のカードに変える等のイジワル(不正行為)をすると、オーナーを信じなくなって怒ってしまいます。

6. ゲーム中、何もしないでいると寝転んでしまった。

カードゲームをしないで、そのままほっておくと、退屈になってしまって寝てしまいます。起こす場合には、AIBO本体のマニュアルに沿って、胸のポーズボタンを押すか、揺らして起こしてください。

発売元 イマジニア株式会社

EXECUTIVE PRODUCER 神藏 孝之 Takayuki Kamikura

PRODUCT MANAGER 大須賀 篤 Atsushi Ohsuga

企画・開発 株式会社オーバス

EXECUTIVE PRODUCER 鈴木 隆志 Takayuki Suzuki

PRODUCER 清水 建司 Takeshi Shimizu

DIRECTOR 中島 大輔 Daisuke Nakajima

PROGRAMMER 宮重 正幸 Masayuki Miyashige

SOUND 榎木 淳 Jun Enoki

山田 剛 Takeshi Yamada

MANUAL DESIGN 阿部 知美 Tomomi Abe

SUPPORT 小鹿 不二人 Fujito Ojika

中務 稔子 Toshiko Nakatsukasa

SPECIAL THANKS 今井 陽介 Yohsuke Imai

ボルトウウィン株式会社

DEBUGGER 塚原 朋子 Tomoko Tsukahara

田島 周 Shu Tajima

「AIBOとあそび・カードゲーム編」

(C)2001 Imagineer Co.,Ltd. / (C)2001 Opus Corp.